

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Manuel d'utilisation

Table des matières

1. Fonctions
2. Caractéristiques techniques
3. Contenu de la boîte
4. La souris d'un coup d'oeil
5. Connexion à un PC
6. Installation du logiciel
7. L'éditeur de souris

    7.1 Lancer l'éditeur de souris
    7.2 L'interface utilisateur (fenêtre principale)
    7.3 Les autres menus

        7.3.1 Réglages DPI
        7.3.2 Menus déroulant
        7.3.3 Mouvements de la souris
        7.3.4 Gestionnaire Macro

            7.3.4.1 Aperçu général
            7.3.4.2 Les onglets "Loop"(Boucle), "Key"(Touche), "If"(Si) et "Equ"(Equ)
            7.3.4.3 Icônes de commande
            7.3.4.4 La fonction d'enregistrement
            7.3.4.5 Mode de lecture Macro
            7.3.4.6 Contrôle du temps
            7.3.4.7 Mouvements absolus/relatifs

        7.3.5 Autres fonctions

Cher client!

Félicitations pour votre achat d'un produit de qualité SHARKOON.
Afin d'assurer à ce produit une longue durée de vie et d'en profiter au mieux, nous vous recommandons de lire entièrement ce manuel. Nous vous souhaitons du plaisir dans l'utilisation de ce produit !

SHARKOON Technologies GmbH

1. Fonctions

- Souris laser avec 7 boutons (6 des ces boutons sont programmables)
- Interrupteur DPI avec affichage couleur (6 étapes)
- Système d'ajustement du poids (max. 19,5 g)
- Mémoire interne pour macros
- Molette de défilement précise et douce
- Design ergonomique pour facilité d'utilisation
- Zones de prise spéciales pour une prise optimale
- Idéal pour les applications professionnelles et les jeux
- Systèmes d'exploitation pris en charge : Windows 2000, XP, XP (x64) et VISTA x86

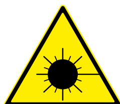
2. Caractéristiques techniques

DPI/CPI max.:	3600
Incréments DPI/CPI:	100 – 400 – 600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 2500 – 3600
Accélération max.:	20 G
Poids de la souris max.:	135 g
Poids de la souris min.:	118 g
Capteur laser:	Agilent ADNS-6010
Connecteur:	USB (longueur de câble : 1,8 m)
Alimentation:	5V - 60 mA

3. Contenu de la boîte

- Rush Fireglider
- CD avec logiciel et manuel (au format PDF)

Remarque :
Si une ou plusieurs des pièces décrites ci-dessus manquent, veuillez contacter le service clientèle par email: support@sharkoon.com ou appeler: + 49 (0) 6403 – 775 6100



Attention - Laser!
Evitez tout contact direct entre les yeux et le faisceau laser!

4. La souris d'un coup d'oeil



A – Bouton 1: bouton gauche de la souris
B – Bouton 2: bouton de double-clic (programmable)
C – Bouton 3: bouton droit de la souris (programmable)
D – Bouton 4: bouton central de la souris et molette de défilement (programmable)
E – Bouton 5: Sélecteur DPI (programmable)
F – Bouton 6: Bouton programmable
G – Bouton 7: Bouton programmable



A – Bouton 6: Bouton programmable
B – Bouton 7: Bouton programmable
C – Zone de prise





A – Système d'ajustement du poids (max. 19,5 g)
B – Défilement de la souris

5. Connexion à un PC

1. Connectez le connecteur USB de la souris à un port USB de votre PC.
2. Le système d'exploitation détectera automatiquement la souris et installera les pilotes requis.
3. Si votre souris n'est pas automatiquement détectée, débranchez-la et reconnectez-la à un autre port USB de votre PC.

6. Installation du logiciel

1. Avant d'installer le logiciel inclus, désinstallez tous les autres logiciels de souris installés sur votre système.
2. Insérez le CD d'installation fournis dans votre lecteur de CD/DVD.
3. Ouvrez le dossier du lecteur de CD/DVD (par ex. D:).
4. Choisissez le dossier "MouseGeneral..." et double-cliquez sur le fichier "setup.exe" .
5. L'assistant d'installation s'affichera (fig. 1).

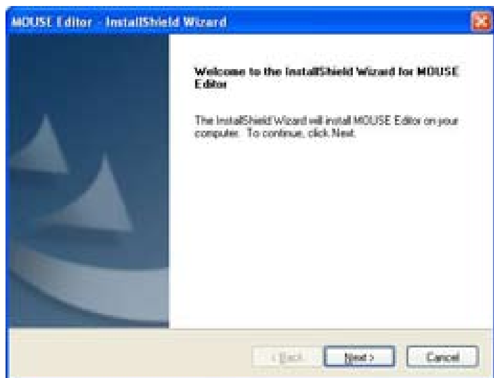


fig. 1

Continuez en appuyant sur “Next” (Suivant) ou appuyez sur “Cancel” (Annuler) pour annuler l’installation.

6. Commencez le processus d’installation en cliquant sur “Install” (Installer) (fig. 2).



fig. 2

“Back” (Retour) vous permet de retourner à la fenêtre pré cédente, “Cancel” (Annuler) vous permet d’arrêter le processus d’installation.

7. Une fois que l’installation est terminée, la fenêtre suivante s’affichera (fig. 3).



fig. 3

Cochez la case “Launch Mouse Editor” (Lancer l’éditeur de souris) si vous voulez lancer l’éditeur de souris immédiatement après l’installation, lorsque vous cliquez sur “Finish” (Terminer).

7. L’éditeur de souris

7.1 Lancer l’éditeur de souris

1. Lancez l’application en double-cliquant sur le symbole sur votre bureau ou sur l’icône correspondant dans la barre des tâches (fig. 4).

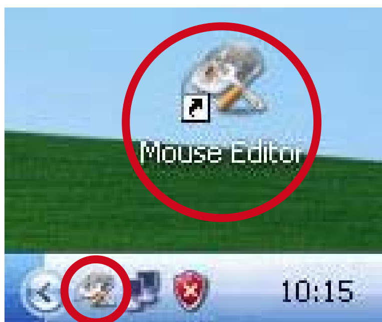


fig. 4

7.2 L'interface utilisateur (fenêtre principale)



A – Menu File (Fichiers): voir fig. 5 ci-dessous
B – Menu Profile (Profil): 2 scripts peuvent être programmés sur la mémoire interne de la souris ; sélectionnez-les à partir du menu déroulant (fig. 6)
C – Réduire la fenêtre
D – Fermer la fenêtre/l'application
E – Configuration des boutons: des fonctions différentes peuvent être assignées à tous les boutons de la souris; sélectionnez les fonctions à partir des menus déroulants correspondants (voir la section 7.3.2 ci-dessous)
F – Description des fonctions : utilisez ces boîtes de texte pour décrire les fonctions de chaque bouton
G – Cliquez sur ce bouton pour transférer toutes les modifications effectuées dans l'éditeur de souris sur la souris



fig. 5
(menu Fichiers)

New (Nouveau) – pour créer un nouveau profil
Open (Ouvrir) – pour ouvrir/charger un profil existant
Save (Enregistrer) – pour enregistrer le profil sélectionné en utilisant le même nom
Save as (Enregistrer sous) – pour enregistrer le profil sélectionné en utilisant un nouveau nom
Rename (Renommer) – pour changer le nom du profil
Read memory (Lire la mémoire) – pour lire le profil à partir de la mémoire interne de la souris
Exit (Quitter) – pour fermer l'application



fig. 6 (menu Profil)

Ouvrez la liste en cliquant sur la flèche.

Choisissez entre Profile 1 (Profil 1) et Profile 2 (Profil 2).

7.3 Les autres menus

7.3.1 Réglages DPI



A – Activer/désactiver le réglage DPI correspondant
B – Réglage DPI pour les coordonnées X
C – Réglage DPI pour les coordonnées Y
D – Indicateur de couleur correspondante

7.3.2 Menus déroulant

Les menus déroulants s'ouvriront lorsque vous appuyez sur le bouton correspondant. Les menus déroulants sont similaires pour tous les boutons de la souris (fig. 7).

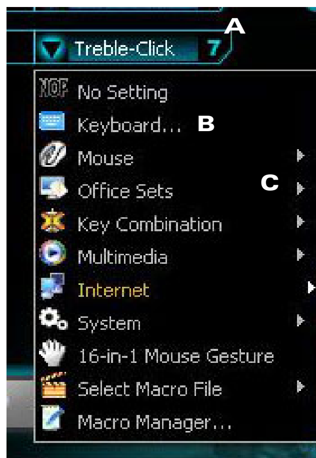


fig. 7

A – Bouton
B – Eléments du menu
C – Menus volants avec d'autres fonctions/options

2. Choisissez entre les éléments de menu suivants:
   a) No setting (Aucun réglage): le bouton n’a aucune fonction.
   b) Keyboard (Clavier): pour assigner des fonctions de clavier au bouton (fig. 8)



fig. 8

   c) Mouse (Souris): cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 9). Assignez des fonctions de souris au bouton.



fig. 9

d) Office Sets (Fonctions de bureau): cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 10). Assignez des fonctions de souris au bouton.



fig. 10

e) Key combination (Combinaison de touches): cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant. Assignez une combinaison de touches à partir de “Text commands” (Commandes de texte) (fig. 11) ou “File Commands” (Commandes de fichier) (fig. 12) au bouton.



fig. 11



fig. 12

f) Multimedia (Multimédia) : cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 13). Assignez des fonctions multimédia au bouton.



fig. 13

g) Internet: cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 14). Assignez une fonction de navigation au bouton.



fig. 14

h) System (Système): cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 15). Assignez une fonction de système au bouton.



fig. 15

i) 16-in-1 Mouse Gesture (Mouvement de la souris 16-en-1): pour activer la fonction de mouvement de la souris (voir la section 7.3.3 ci-dessous).

j) Select Macro File (Sélectionner Fichier Macro): cliquez sur la flèche pour faire apparaître un menu volant (fig. 16). Assignez une fonction Macro prédéfinie au bouton.



fig. 16

k) Macro Manager (Gestionnaire Macro): pour lancer le gestionnaire macro (voir la section 7.3.4 ci-dessous).

3. Lorsque vous cliquez sur le bouton " ", toutes les modifications effectuées dans l'éditeur de souris seront transférées sur la souris.

7.3.3 Mouvements de la souris

La souris supporte jusqu’à 16 “mouvements de la souris”. Cette fonctionnalité permet d’exécuter des instructions diverses en déplaçant simplement la souris d’une manière spéciale (mouvements).
Huit types de mouvements sont prédéfinis et ne peuvent pas être modifiés ; les huit autres types de mouvements peuvent être programmés avec vos propres fonctions (fig. 17).
La fonction de mouvement de la souris peut être assignée à n’importe quel bouton (voir la section 7.3.2i ci-dessus).
Activez le mouvement en exécutant le mouvement prédéfini tout en appuyant sur le bouton de mouvement de la souris.



fig. 17

7.3.4 Gestionnaire Macro

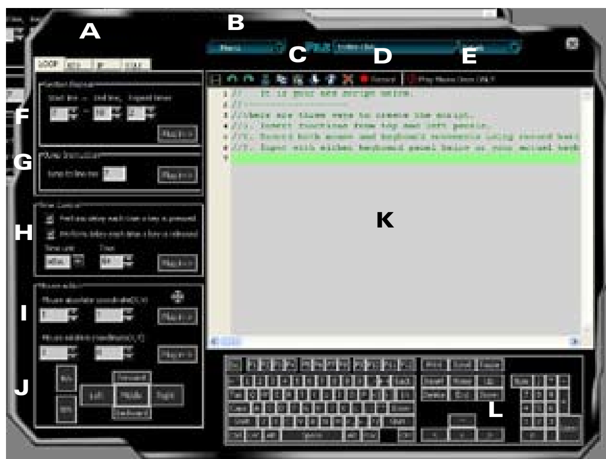
Utilisez le gestionnaire macro pour créer vos propres macros, que vous pouvez ensuite assigner à n'importe quel bouton (voir la section 7.3.2k ci-dessus).

Vous pouvez créer un script de 3 manières :

1. Ajoutez les fonctions désirées en utilisant les boutons et les modules de fonction.
2. Utilisez les mouvements de la souris et des combinaisons de touches en utilisant la fonction d'enregistrement.
3. Entrez des instructions en utilisant la zone d'entrée et le clavier connecté au PC.

Enregistrez vos réglages en cliquant sur " ".
Appuyez sur le bouton " " dans la fenêtre principale pour transférer vos réglages sur la souris.

7.3.4.1 Aperçu général



A – Les onglets "Loop"(Boucle), "Key"(Touche), "If"(Si) et "Equ"(Equ) (voir la section 7.3.4.2 ci-dessous)
B – Barre de menu
C – Icônes de commande (voir la section 7.3.4.3 ci-dessous)
D – Fonction d'enregistrement (voir la section 7.3.4.4 ci-dessous)
E – Mode de lecture Macro (voir la section 7.3.4.5 ci-dessous)
F – Insérer une répétition de section (voir la section 7.3.4.6 ci-dessous)
G – Insérer une instruction de saut (voir la section 7.3.4.7 ci-dessous)
H – Définir un délai (voir la section 7.3.4.8 ci-dessous)
I – Définir les mouvements absolus et relatifs du curseur de la souris (voir la section 7.3.4.9 ci-dessous)
J – Définir une séquence d'appui sur les boutons de la souris
K – Zone de code
L – Définir une séquence d'appui sur les touches

7.3.4.2 Les onglets "Loop"(Boucle), "Key"(Touche), "If"(Si) et "Equ"(Equ)

Les onglets "Loop"(Boucle), "Key"(Touche), "If"(Si) et "Equ"(Equ) vous permettent de définir des instructions différentes qui seront ensuite copiées dans le script lorsque vous cliquez sur le bouton "Plug in".

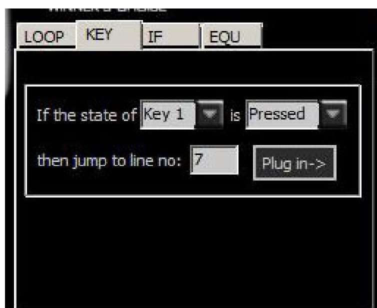
1. Loop (Boucle):
   a) Insérer une répétition de section

      Utilisez les zones d'entrée pour entrer la ligne du début et de la fin et pour définir la fréquence de répétition dans le script. Appuyez sur le bouton "Plug in" pour copier la section définie dans le script.

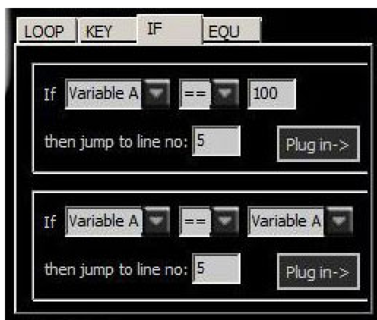
   b) Insérer une instruction de saut

      Cette fonction vous permet de définir des instructions de saut qui seront ensuite copiées dans le script lorsque vous cliquez sur le bouton "Plug in".

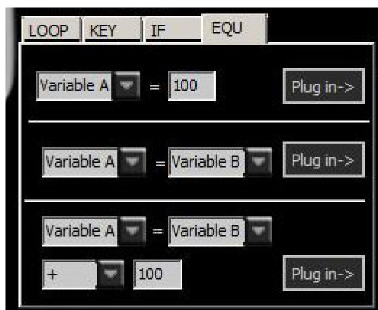
2. Key (Touche) : Pour définir l'effet d'appui/de relâchement d'un bouton et copier cette condition dans le script lorsque vous cliquez sur le bouton "Plug in".



3. If (Si) : Pour définir des conditions différentes et les insérer dans le script lorsque vous cliquez sur le bouton "Plug in"



4. Equ (Equ) : Pour créer des conditions différentes et les insérer dans le script lorsque vous cliquez sur le bouton "Plug in".



7.3.4.3 Icônes de commande



A – Save (Enregistrer)
B – Back (Retour)
C – Next (Suivant)
D – Cut (Couper)
E – Copy (Copier)
F – Paste (Coller)
G – Down (Bas)
H – Up (Haut)
I – Erase (Effacer)

7.3.4.4 La fonction d'enregistrement

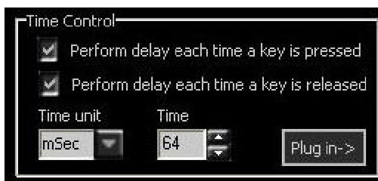
Lorsque vous appuyez sur le bouton "Record", vous pouvez facilement créer une macro en entrant les actions de clavier/souris complètes. Les instructions uniques seront affichées simultanément dans la zone de code. Utilisez le bouton "" pour enregistrer le code d'instructions créé.

7.3.4.5 Mode de lecture Macro

Choisissez entre les éléments de menu suivants:

1. Play Macro Once ONLY (Jouer Macro une fois SEULEMENT): la Macro ne sera exécutée qu'une seule fois lorsque vous appuyez sur le bouton.
2. Play Macro Repeatedly (Jouer Macro répétitivement): la Macro sera exécutée plusieurs fois. Vous pouvez aussi choisir si la Macro doit être répétée jusqu'à ce que le bouton soit relâché (Appuyez pour commencer. Arrêtez d'appuyer pour arrêter) ou si la Macro doit être répétée indéfiniment après l'appui sur le bouton jusqu'à ce qu'un autre bouton soit appuyé (Appuyez pour commencer. Appuyez de nouveau pour arrêter).

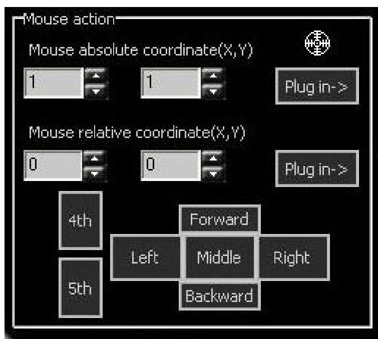
7.3.4.6 Contrôle du temps



Cochez la case désirée pour choisir si le délai doit être après l'appui sur un bouton, ou après que le bouton ait été relâché.

Les zones combo vous permettent de régler la durée et l'unité du délai.
"Plug in" copie vos réglages dans la zone de code.

7.3.4.7 Mouvements absolus/relatifs



Pour détecter les présentes coordonnées absolues, attrapez la réticule ( ) en appuyant (sans arrêter d'appuyer) sur le bouton de la souris et en déplaçant la réticule à travers l'écran.
Les coordonnées relatives sont définies en utilisant les formes d'entrée respectives.
"Plug in" copie vos réglages dans la zone de code.

7.3.5 Autres fonctions

Vous pouvez accéder à d'autres fonctions et configurations en cliquant avec le bouton droit sur l'icône " " dans la barre des tâches.

Le menu contextuel suivant s'affichera (fig. 18):



fig. 18

Choisissez entre les éléments de menu suivants:

1. Auto Launch on Boot (Lancement auto au démarrage): pour choisir si le logiciel de la souris doit être lancé automatiquement lorsque le système est démarré.

2. Mouse-Control Panel (Panneau de contrôle de la souris): pour ouvrir l'interface utilisateur du logiciel de la souris.

3. Tilt Wheel Setting (Réglage d'inclinaison de la souris) (fig. 19): pour définir la vitesse de défilement. "OK" pour confirmer vos réglages, "Cancel" (Annuler) pour annuler.



fig. 19

4. Button Response Time (Temps de réponse des boutons) (fig. 20): pour régler le temps de réponse des boutons.



fig. 20

5. Function/Key Reminder (Rappel de fonction/touche) (fig 21): pour choisir si les fonctions de chaque bouton de la souris doivent être affichées sur l'écran.



fig. 21

6. Report Rate Setting (Réglage de vitesse de rapport) (fig. 22):

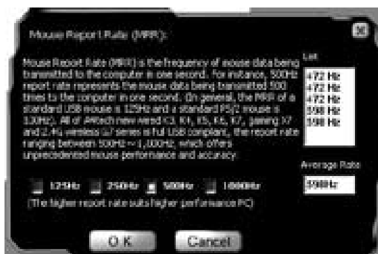


fig. 22

7. Open Mouse Editor (Ouvrir l’éditeur de souris)

8. Exit (Quitter): pour fermer le menu contextuel.

FRANÇAIS

Avertissement:

Sharkoon n'assume aucune responsabilité concernant la perte potentielle de données, surtout si elle due à une mauvaise manipulation.

Tous les produits et descriptions cités sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de leurs fabricants respectifs, et sont acceptés comme protégés.

En raison de notre politique d'amélioration continue des produits chez Sharkoon, la conception et les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis. Les spécifications des produits peuvent varier selon les pays.

Les doits légaux des logiciels inclus appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Veuillez respecter les termes de la licence du fabricant avant d'utiliser un logiciel.

www.sharkoon.com